CSATÁK ÖSVÉNYE

Kalandjáték

Tartozékok:

- 1 játéktábla
- 2 dobókocka
- 4×16 barna fegyverkártya (pajzs, kard, puskapor, nyíl)
- 4×16 sárga kincskártya (arany, ezüst, smaragd, gyémánt)
- 4×16 vörös varázslatkártya (erő, tűz, víz, füst)
- 3×16 zöld varázstáplálék-kártya (étel, ital, gyógyszer)
- 2×8 kék viharkártya
- 2×50 fekete csatakártya
- 4 fehér mágiakártya
- 20 üres fekete csatakártya

Előzmények:

Mordon Mord varázsló, a Sötét Erők Ura, elrabolta Satori király lányát, a szépséges Grizeldát. A boldogtalan király fele királyságát ajánlja annak, aki kiszabadítja leányát a gonosz varázsló fogságából. Több száz vitéz próbálkozott már, s vallott kudarcot, mert a küldetés szinte reménytelen. A varázsló várához vezető út ismeretlen és vad vidéken vezet keresztül, ahol csalóka ingoványoktól mérges pókokon át rabló hordákig ezer veszély leselkedik a merész utazóra. S ha el is jut valaki a varázsló váráig, ki kell játszania a varázsló kémeinek éberségét, át kell jutnia a nehéz bronzkapun, meg kell küzdenie Mordon Mord harci denevéreivel, s csak ezután csaphat össze magával a Sötét Erők Urával. Most rajtad a sor.

A terepasztalon a következő színű mezők találhatók:

szín	jelentés	feladat
fehér	útelágazás	A harcos tetszőleges irányba kanyarodhat vagy visszafordulhat. (Nem kell pontosan rálépni!)
barna	fegyver	A harcos fegyvert szerez. (Húzz egy barna kártyát!)
sárga	kincs	A harcos kincset kap. (Húzz egy sárga kártyát!)
vörös	varázslat	A harcos varázslatra tesz szert. (Húzz egy vörös kártyát!)
zöld	varázstáplálék	A harcos élelemhez jut. (Húzz egy zöld kártyát!)
kék	vihar	A harcos viharba kerül, s mikor a vihar elcsendesül, más vidéken találja magát. (Húzz egy kék kártyát!)
fekete	csata	A harcos váratlan veszedelemmel találja magát szembe. (Húzz egy fekete kártyát!)

Játékszabályok:

A játékot 2—6 harcos játszhatja. Kockadobással döntik el, melyikük indul elsőnek.

A harcosok felváltva dobnak 1 kockával. Ahányat dobnak, annyit lépnek. Aki hatost dob, újra dobhat, de csak egyszer.

A varázsló legyőzéséhez szükséges felszerelést útközben keli megszerezni. Felszerelést akkor kap a harcos, ha a megfelelő mezőre lép, de csatában is zsákmányolhat. Ezért érdemes sok vidéket bejárni. A harcosok szabadon döntik el, merre indulnak például először fegyvereket vagy kincseket próbálnak gyűjteni. Ha azonban valamerre elindultak, elkanyarodni vagy visszafordulni csak útelágazásnál lehet (fehér mező).

Az a harcos nyer, aki eljut Mordon Mord várába, **legyőzi a varázslót,** és kiszabadítja a királylányt. Mordon Mord legyőzéséhez az **alábbiak szükségesek:**

- 4 különböző kincs – a varázsló kémeinek megvesztegetésére
- 1 puskapor – a bronzkapu berobbantására
- 1 tűzvarázslat + 1 nyíl – a varázsló harci denevéreinek leterítésére, amelyeket csak tüzes nyíllal lehet legyőzni
- 1 pajzs + 1 kard + 1 erővarázslat Mordon Mord legyőzéséhez

Aki ezek nélkül próbálja felvenni a küzdelmet a varázslóval, az mindörökre Mordon Mord rabszolgája lesz!

A játékot az a harcos nyeri, aki e felszerelési tárgyakkal elsőként lép be a varázsló várába.

A barna, sárga, vörös és zöld kártyákat a harcosok elteszik, hogy útjuk során később felhasználják.

Ha a harcos (kék) **viharmezőre lép,** felvesz egy **viharkártyát,** és az ott megjelölt vidékre vezető (fehér) útelágazásra lép. Az adott vidéken legalább egy kört kell megtennie.

Ha a harcos (fekete) **csatamezőre lép,** húz egy **csatakártyát.** Az ott leírt csatát azonnal meg kell vívnia. A csata során a harcos felhasználhatja bármely, a kártyán megjelölt felszerelését. Ha a csatában több fegyverrel és/vagy varázslattal is lehet harcolni, akkor szabadon választhat. Ha a harcos egy bizonyos fegyverrel vagy varázslattal vereséget szenvedett, a harcot folytathatja a kártyán megjelölt más fegyverrel vagy varázslattal. Ha kímélni akarja felszerelését, a küzdelmet feladhatja, de ebben az esetben vereséget szenved. A csatában felhasznált felszerelést jelképező kártyákat vissza kell adnia.

Ha a harcosok egymással küzdenek, döntetlen esetén egyiküknek sem kell visszaadnia felszerelési tárgyait.

Nem minden csatakártya ír le csatát, sőt vannak szerencsés lehetőséget kínáló kártyák is. A legszerencsésebb esetben a harcos **mágikus erőre** tesz szert (kap egy fehér mágiakártyát). Ezt bármikor, bármilyen csata vagy szerencsétlenség esetén felhasználhatja, de csupán egyetlen alkalommal. (Ezután a kártyát vissza kell adnia.)

Ha valamilyen kártyafajta elfogy, a visszaadott kártyákat meg kell keverni, s a harcosok a továbbiakban ebből a paklból húzhatnak.

Ha két harcos ugyanarra a kockára lép, varázslatot, fegyvert, kincset vagy varázs-táplálékot cserélhetnek. A cserearány alku tárgya.